

**PENERAPAN *TIME EXPAND*
UNTUK MEMBANGUN DRAMATISASI
DALAM *EDITING* FILM “GATOT WESI”**

SKRIPSI PENCIPTAAN SENI
untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana Strata 1
Program Studi Film dan Televisi



**Disusun oleh :
Dewangga Arya Putra
NIM: 1110531032**

**PROGRAM STUDI FILM DAN TELEVISI
JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2018

LEMBAR PENGESAHAN

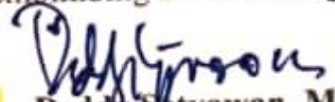
Tugas Akhir Skripsi Penciptaan Seni/Pengkajian Seni yang berjudul :

PENERAPAN *TIME EXPAND* UNTUK MEMBANGUN DRAMATISASI PADA *EDITING* FILM "GATOT WESI"


yang disusun oleh
Dewangga Arya Putra
NIM 1110531032

Telah diuji dan dinyatakan lulus oleh Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi Program
Studi S1 Televisi dan Film FSMR ISI Yogyakarta, yang diselenggarakan pada
tanggal **04 JUL 2018**

Pembimbing I/Ketua Penguji


Deddy Setyawan, M.Sn
NIP 19760729 200112 1 001

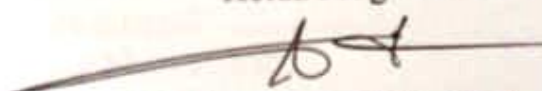
Pembimbing II/Anggota Penguji


Arif Sulistiyono, M.Sn
NIP 19760422 200501 1 002

Cognitive Penguji Ahli


Gregorius Arya Dhipayana, M.Sn
NIP 19820821 201012 1 003

Ketua Program Studi


Agnes Widyasmoro, S.Sn., M.A.
NIP.19780506 200501 2 001

Mengetahui

Dekan,

Fakultas Seni Media Rekam


Marsudi S. Kar., M.Hum.

NIP 19610710 198703 1 002



**LEMBAR PERNYATAAN
KEASLIAN KARYA ILMIAH**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Dewangga Arya putra
NIM : 110531032
Judul Skripsi : Penerapan time mapping untuk Membangun Dramatisasi dalam adegan film "Gatotkresi"

Dengan ini menyatakan bahwa dalam Skripsi Penciptaan Seni/Pengkajian Seni saya tidak terdapat bagian yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan juga tidak terdapat karya atau tulisan yang pernah ditulis atau diproduksi oleh pihak lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah atau karya dan disebutkan dalam Daftar Pustaka.

Pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan saya bersedia menerima sanksi apapun apabila di kemudian hari diketahui tidak benar.

Dibuat di : Yogyakarta

Pada tanggal : 2.2.2018

Yang Menyatakan,



Nama : Dewangga Arya Putra

NIM : 1110531032

**LEMBAR PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Dewangga Arya Putra
NIM : 1110531032

Demi kemajuan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty-Free Rights*) atas karya ilmiah saya berjudul Penerapan time mapping untuk membangun dramatisasi dalam editing film "Gatot Wesi"

untuk disimpan dan dipublikasikan oleh Institut Seni Indonesia Yogyakarta bagi kemajuan dan keperluan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta.

Saya bersedia menanggung secara pribadi tanpa melibatkan pihak Institut Seni Indonesia Yogyakarta terhadap segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Yogyakarta

Pada tanggal : 22

Yang Menyatakan,



Nama : Dewangga Arya Purta

NIM : 1110531032

HALAMAN PERSEMBAHAN

Karya ini dipersembahkan untuk kedua orangtua
dan kawan-kawan seperjuangan Film Gatot Wesi...



KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis haturkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas segala hal yang sudah diberikan hingga saat ini, sehingga tugas akhir skripsi penciptaan karya seni ini dapat terwujud. Tugas akhir ini disusun guna memenuhi persyaratan kelulusan program S1 Film dan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Tugas akhir karya seni ini merupakan tahap pembelajaran sekaligus sebagai tantangan untuk memperdalam teknik *editing* secara lebih spesifik. Tugas akhir ini berjudul, *Penerapan Time Remapping untuk Membangun Dramatisasi dalam Editing Film "Gatot Wesi"*. Tentunya karya ini tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan dari berbagai pihak dan dukungan alam semesta.

Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Tuhan Yang Maha Esa
2. Orangtua yang selalu memberikan yang terbaik.
3. Marsudi, S.Kar., M.Hum, Dekan Fakultas Seni Media Rekam.
4. Agnes Widiasmoro, S.Sn., M.A., Ketua Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam.
5. Deddy Setyawan, M.Sn., Dosen Pembimbing I.
6. Lilik Kustanto, S.Sn., M.A. Dosen Pembimbing II.
7. Arif Sulistiyono, M.Sn. Selaku Sekertaris Jurusan
8. Kawan-kawan Komunitas Kopi Nusantara
9. Kawan-kawan Kamadeva
10. Seluruh *crew* pembuatan film Gatot Wesi
11. Teman-teman angkatan 2011 Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, ISI Yogyakarta.
12. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah memberikan dukungan selama ini.

Akhir kata penulis berharap film dan karya ini dapat bermanfaat bagi kehidupan selanjutnya dan seterusnya untuk menjadi bahan pembelajaran baik itu pegiat seni ataupun masyarakat di luar lingkup kesenian.

Yogyakarta, 25 Juni 2018

Penulis

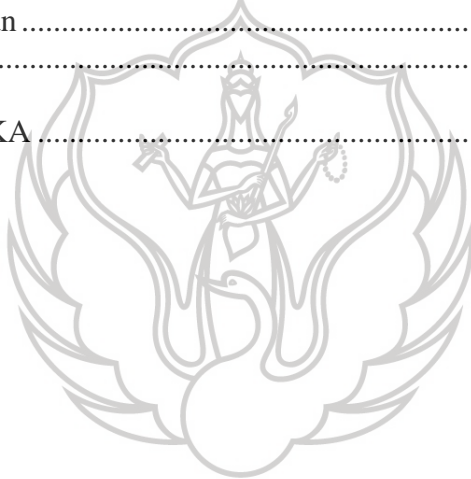
Dewangga Arya Putra



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH	iii
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR DAN <i>SCREENSHOT</i>	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
ABSTRAK	xii
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Penciptaan	1
B. Ide Penciptaan Karya	2
C. Tujuan dan Manfaat	3
D. Tinjauan Karya	3
 BAB II OBJEK PENCIPTAAN DAN ANALISIS	
A. Objek Penciptaan	16
B. Analisis Objek Penciptaan.....	17
1. Unsur Dramatik pada Film “Gatot Wesi”	17
2. Penerapan <i>Time Expand</i> pada film Gatot Wesi.....	25
 BAB III LANDASAN TEORI	
A. Film.....	28
B. Film <i>Action</i>	29
C. <i>Editing</i>	30
D. <i>Time Expand</i>	32
E. <i>Jump Cut</i>	33
F. Dramatisasi	34
G. <i>Sound</i>	35
 BAB IV KONSEP KARYA	
A. Konsep Penciptaan.....	37
B. Desain Program	39
1. Judul Film.....	39
2. Isi	39
3. Tujuan.....	39
4. Format Program.....	39
5. Durasi	39
6. Sasaran <i>Audience</i>	39

C. Desain Produksi	39
1. Tema.....	39
2. Judul	39
3. Premis.....	39
4. Sinopsis	39
5. Warna Film.....	40
C. Konsep Teknis.....	42
 BAB V PEMBAHASAN DAN PERWUJUDAN KARYA	
A. Tahapan Perwujudan.....	45
1. Pra Produksi	45
2. Produksi	48
3. Pascaproduksi	49
B. Pembahasan Karya	51
 BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	72
B. Saran	73
DAFTAR PUSTAKA	74
LAMPIRAN	



DAFTAR GAMBAR DAN SCREENSHOT

Gambar 1.1. Poster film Inception	4
Gambar 1.2. Poster film Crows Zero 1	7
Gambar 1.3. Poster film The Matrix (<i>Reloaded</i>)	9
Gambar 1.4. Poster Film Kungfu Hustle.....	11
Gambar 4.1. <i>Teal and orange color pallete</i>	42
Gambar 5. 1 : Foto-foto di saat persiapan tim produ	51
<i>Screenshot</i> 1.1. Adegan jatuhnya mobil Van yang di <i>slow motion</i> dalam film Inception.....	6
<i>Screenshot</i> 1.2. Dua adegan dimana <i>time expand</i> diterapkan pada film The Matrix.....	11
<i>Screenshot</i> 4.1. Warna pada gambar film Transformer Series.....	41
<i>Screenshot</i> 5.1. Adegan Shinta saat dijemput di rumahnya	51
<i>Screenshot</i> 5.2. Timeline editing adegan Shinta	51
<i>Screenshot</i> 5.3. Adegan pengenalan tokoh Kliwon	53
<i>Screenshot</i> 5.4. Adegan Shinta dan Kliwon berpacaran di taman pelangi.....	55
<i>Screenshot</i> 5.5. Adegan montage taman pelangi	57
<i>Screenshot</i> 5.6. Adegan Shinta dan Kliwon berkendara di bawah underpass	57
<i>Screenshot</i> 5.7. Adegan setelah pembacokan dn rumah sakit.....	60
<i>Screenshot</i> 5.8. Adegan montage Kliwon berlatih.....	63
<i>Screenshot</i> 5.9. Adegan kejar-kejaran.....	65
<i>Screenshot</i> 5.10. Kliwon membuka kain penutup motor	66
<i>Screenshot</i> 5.11. Adegan Hujan	69

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Form Kelengkapan Syarat dari Kampus
- Lampiran 2. Naskah Film “Gatot Wesi”
- Lampiran 3. Master Breakdown
- Lampiran 4. Timeline “Gatot Wesi”
- Lampiran 5. Callsheet
- Lampiran 6. RAB “Gatot Wesi”
- Lampiran 7. Foto Dokumentasi Produksi Film “Gatot Wesi”
- Lampiran 8. Desain Poster dan Cover DVD Karya
- Lampiran 9. Bukti Publikasi
- Lampiran 10. Foto Dokumentasi *Screening*



ABSTRAK

Terinspirasi dari kejadian yang pernah terjadi di kota Yogyakarta tentang maraknya pembacokan di malam hari. Cerita ini mengangkat tokoh bernama Kliwon yang membuat baju besi untuk memerangi para pembacok di jalanan karena merasa terusik dan ingin membalas dendam karena sang kekasih terkena dampak dari para pembacok.

Ide penciptaan film ini adalah tentang Superhero bernama “Gatot Wesi” remaja yang harus membuat baju besi untuk mencari dan mengalahkan para pembacok untuk membalas dendam atas perbuatan yang melukai kekasihnya. Tanpa dia sadari dia malah menjadi seorang superhero karena memerangi kejahatan.

Teknik *editing* yang menjadi fokus utama pada film ini adalah *Time Expand*, sebuah teknik *editing* yang mengedepankan manipulasi waktu dengan *slow motion*. *Time Expand* digunakan pada beberapa adegan dalam film ini. Seperti pada adegan perkelahian, kejar-kajaran antara tokoh utama dan antagonis, serta *scene montage*. Penggunaan *time expand* sangat dibutuhkan pada film bergenre *action superhero*, karena film bergenre ini membutuhkan penekanan dramatisasi pada setiap adegan-adegan inti.

Kata Kunci : *time expand*, film *action*, film televisi, *editing*, superhero

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG PENCIPTAAN

Gatot Wesi merupakan film bergenre Aksi yang ingin diciptakan untuk membentuk pahlawan super terkini agar masyarakat tidak takut lagi dengan pembacokan atau fenomena klitih yang tengah marak terjadi. Sebenarnya banyak sekali tema yang diangkat untuk dijadikan film, film Gatot Wesi mengangkat tema tentang balas dendam. Film ini bercerita tentang seorang remaja yang harus membuat baju besi untuk mencari dan mengalahkan para penjahat untuk membalas dendam atas perbuatan yang melukai kekasihnya. Tanpa dia sadari dia menjadi seorang superhero karena memerangi kejahatan.

Kombinasi adegan aksi dengan drama percintaan sang superhero menimbulkan kesan kebahagiaan dan kesedihan yang perlu didramatisir menggunakan teknik *time expand* pada tahap editing. Teknik tersebut dapat mempercepat atau memperlambat waktu normal untuk menghadirkan dimensi dari sudut pandang yang berbeda, selain itu teknik *time expand* dapat menambah efek ketegangan dalam film yang sangat diperlukan pada adegan-adegan aksi. *Time expand* sendiri dapat direalisasikan dengan menerapkan *slow motion* pada adegan-adegan tertentu. Pentingnya peran *editor* dalam sebuah film khususnya film laga yang memiliki dekupase *shot* lebih banyak daripada film bergenre drama membuat efek *Editing Time Expand* menjadi solusi sekaligus titik utama pembentukan dramatisasi pada film “Gatot Wesi” ini. Unsur-unsur *editing* tidak terbatas pada efek atau *preset* dari *software* yang digunakan, tetapi lebih mengarah pada bagaimana *editor* dapat memberikan nilai lebih pada rangkaian *shot* sebuah film.

Metode penyampaian cerita harus benar sehingga pesan pada film dapat tersampaikan. Editor bertanggung jawab dalam menyusun cerita. Editor harus memahami keterhubungan dimana sebuah *shot* disambung dengan *shot* lain, bagaimana kedua *shot* tersebut memiliki keterkaitan, baik secara dimensi grafis (gambar), ritmis (ritme), spasial (ruang), dan temporal (waktu). Kekuatan *editing*

yang dibangun berfungsi untuk memberikan keutuhan cerita, rangkaian sebab-akibat, dan kesan dalam sebuah film.

Film *Gatot Wesi* merupakan hasil kolaborasi, *Editor* merupakan orang yang memiliki tanggungjawab untuk menyatukan persepsi kolaborasi tersebut. Menurut Cesa David dalam buku *Film Editing* Anton Mabruri, *Editing* adalah sebuah proses dimana banyak orang menaruh harapan untuk memberi nilai tambah pada hasil akhir sebuah film, hal ini dipengaruhi oleh kemampuan *editor* dalam menilai, memilih, dan merangkai gambar.

B. IDE PENCIPTAAN KARYA

Film ini terinspirasi dari kejadian yang pernah terjadi di kota Yogyakarta yaitu tentang maraknya pembacokan di malam hari. Cerita ini mengangkat tokoh bernama Kliwon yang membuat baju besi untuk memerangi para pembacok di jalanan karena merasa terusik dan ingin membalas dendam karena sang kekasih terkena dampak dari para pembacok.

Ide penciptaan film ini adalah tentang Superhero bernama “Gatot Wesi” seorang remaja yang harus membuat baju besi untuk mencari dan mengalahkan para pembacok untuk membalas dendam atas perbuatan yang melukai kekasihnya. Tanpa dia sadari dia malah menjadi seorang superhero karena memerangi kejahatan.

Editor berperan pada saat proses pra produksi sampai pasca produksi. *Editor* tidak hanya sekedar memotong gambar yang sudah ada, namun juga berperan dalam mengonsep film dari aspek *editing*-nya yang menentukan hasil akhir dari sebuah film. Proses *editing* dalam sebuah film sangat penting, karena peran *editor* dapat disamakan dengan peran sutradara. Tugas seorang *editor* dalam menyambung gambar harus dikerjakan dengan kepekaan artistik, dan pertimbangan estetik, dengan suatu rasa keterlibatan yang sungguh-sungguh dalam subjek film dan dengan suatu pengertian yang jelas tentang tujuan yang hendak diraih oleh sutradara. Secara spesifik, *editing* dalam film ini akan menggunakan teknik *time expand*, dimana penekanan dramatisasi ada pada dimensi *temporal* (waktu). Dimensi waktu dalam sebuah film memiliki dua pilihan, yaitu

real time (waktu yang sebenarnya) dan *story time* (waktu dalam cerita). Sedangkan dalam mengolah dimensi waktu tersebut juga memiliki dua pilihan lagi, yaitu *Time Expansion* (Memperpanjang waktu), dan *Time Compression* (Memperpendek waktu). Keduanya dapat digunakan sesuai kebutuhan editor dalam mengolah dramatisasi sebuah adegan dalam film.

C. TUJUAN DAN MANFAAT PENCIPTAAN

Tujuan dan manfaat dari pembuatan karya film “Gatot Wesi” adalah sebagai berikut:

a. Tujuan

1. Memberikan kesan lebih dramatis pada penonton melalui olahan *editing time expand*.
2. Menghadirkan teknik *editing* yang memberikan visual bernilai estetis pada film laga.

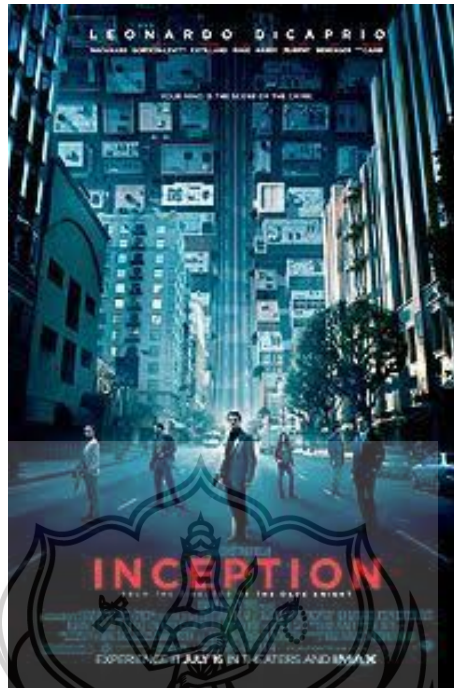
b. Manfaat

1. Sebagai pembelajaran bagi para pecinta film fiksi tentang penerapan teknik *editing time expand* untuk meningkatkan hasil akhir pada film.
2. Agar penonton dapat merasakan dramatisasi dalam film “Gatot Wesi” melalui *editing time expand*.

D. TINJAUAN KARYA

Beberapa karya yang menjadi tinjauan karya film “Gatot Wesi” adalah sebagai berikut:

a. Film Inception (2010)



Gambar 1.1. Poster Film Inception

Sumber: Google.com diakses 20 Februari 2018 pukul 20.00

Film fiksi ilmiah Amerika Serikat tahun 2010 yang disutradarai oleh Christopher Nolan dan diproduksi oleh Christopher Nolan dan Emma Thomas. Naskah film ini ditulis oleh Christopher Nolan. Film ini dibintangi oleh Leonardo DiCaprio, Joseph Gordon-Levitt, Ellen Page, Tom Hardy, Ken Watanabe, Cillian Murphy, Marion Cotillard, Tom Berenger dan Michael Caine.

Film Inception ditayangkan secara perdana di Odeon Leicester Square pada tanggal 8 Juli 2010 dan dirilis di Amerika Serikat dan Britania Raya pada tanggal 16 Juli 2010. Film ini mendapatkan review positif dari para kritikus.

Film “Inception” menceritakan tentang seorang pencuri lihai yang bernama Dom Cobb yang melakukan aksi-aksinya dalam alam bawah sadar mimpi. Adalah Dom Cobb dan partnernya, Arthur (Joseph-gordon Levitt) yang berprofesi sebagai pencuri ide atau rahasia perusahaan melalui alam bawah sadar korban mereka. Cara memasuki alam pemikirannya ketika orang tersebut sedang

berada di alam mimpi. Kemampuan unik ini sering disebut sebagai sebuah kemampuan untuk melakukan extraction. Oleh Saito (Ken Watanabe), yang kagum akan kemampuan Cobb, ia diberikan sebuah tugas yang lebih berat lagi, yakni untuk melakukan penanaman ide di pemikiran seseorang, yang lazim disebut inception.

Untuk menjalankan tugas tersebut, Cobb mengajak rekan-rekannya, Arthur (Joseph Gordon-Levitt), yang merupakan sahabat dan orang kepercayaan Cobb, dan Eames (Tom Hardy), yang memiliki kemampuan untuk menirukan karakter lain. Mereka kemudian juga merekrut Yusuf (Dileep Rao), yang memiliki kemampuan dalam mengolah bahan kimia, serta Ariadne (Ellen Page), murid dari mertua Cobb, Miles (Michael Caine), yang memiliki kemampuan yang mengagumkan dalam hal arsitektur dan ditugaskan untuk membentuk sebuah alam mimpi.

Tugas mereka kini adalah memasuki alam mimpi Robert Fischer, Jr (Cillian Murphy), seorang pewaris sebuah perusahaan, dan menanamkan pemikiran bahwa ia harus menutup perusahaan ayahnya. Sebenarnya, dengan keberadaan tim yang solid dan memiliki kapabilitas yang baik, tugas ini diyakini dapat mudah untuk dilaksanakan. Namun, alam pikiran Cobb sendiri memiliki beberapa hal tersembunyi mengenai almarhumah istrinya, Mal (Marion Cotillard), yang seringkali mengganggu pemikiran Cobb dan akhirnya mengganggu kinerjanya ketika sedang bertugas.

Itu adalah beberapa dasar cerita dari Inception yang kemudian akan dilanjutkan dengan kisah Cobb dan rekan-rekannya yang menyelami alam mimpi Fischer dan melaksanakan tugasnya. Disinilah kompleksitas cerita Nolan mulai memberikan tantangan kepada para penontonnya untuk bertahan. Di dalam alam mimpi Fischer tersebutlah Nolan memberikan kreasi beberapa lapisan alam mimpi dengan memanfaatkan perbedaan waktu antara satu lapisan dengan lapisan lainnya: satu menit di dunia nyata sama dengan sepuluh menit di lapisan mimpi pertama, satu jam di lapisan mimpi kedua dan kurun tahunan dalam lapisan mimpi ketiga.

Tidak berhenti disitu, Nolan juga menambahkan alam mimpi buangan yang disebut dengan limbo. Di bagian inilah Nolan mengeksplorasi lebih banyak mengenai kepribadian Cobb, hubungan percintaan antara Cobb dan Mal di masa lalu dan menjelaskan bagaimana sebenarnya hubungan mereka yang menyebabkan Cobb selalu dihantui oleh bayang-bayang Mal. Dapat dimengerti mengapa Nolan masih bersusah payah untuk memasukkan unsur kisah cinta yang sebenarnya tidak akan berdampak banyak pada kisah utama film ini. Kisah cinta Cobb dan Mal ada untuk semakin memperumit kepribadian Cobb – sekaligus sedikit mengalihkan perhatian para penonton dari kisah cerita utama yang sedang berjalan.

Aksi-aksi dalam Inception kebanyakan terjadi dalam alam bawah sadar karakternya dengan bumbu halusinasi visual. Yang paling mengejutkan adalah ledakan di jalan di Paris, kereta yang meluncur deras di Los Angeles, dan pergumulan di udara berlokasi di koridor sebuah hotel. Biasanya, film-film Hollywood merendahkan kecerdasan penontonnya. Tetapi, Nolan sebaliknya. Dia menganggap penonton memiliki intelektualitas yang tinggi atau setidaknya sanggup berusaha untuk mencapai level intelektualitas yang mumpuni.

Film ini terkenal dengan permainan waktu yang sangat rumit. Namun pada scene mobil Van yang merupakan scene puncak film ini, editor film Inception menerapkan *Time Expand* pada dua sudut pandang secara bersamaan. Editor dan sutradara menjadi orang yang harus menentukan dimana peletakkan efek *time Expand* yang sesuai kebutuhan. Peletakkan *Time Expand* pada scene merupakan salah satu adegan yang sulit dilupakan, karena diletakkan pada titik paling menegangkan, dengan efek spesial yaitu air.

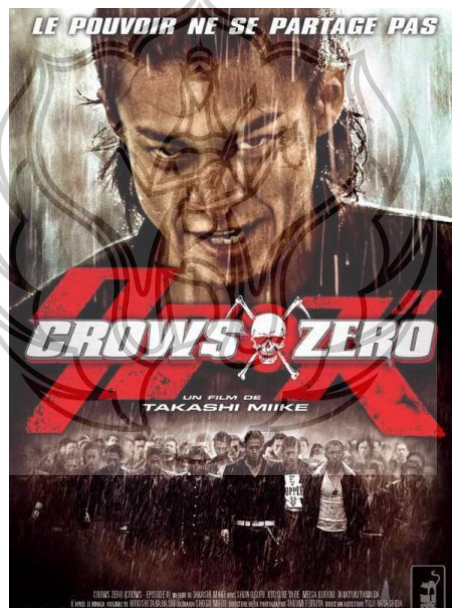




Screenshot 1.1 Adegan jatuhnya mobil Van yang di *slow motion* dalam film Inception

Sumber: Film Inception

b. Film Crows Zero 1 (2007)



Gambar 1.2. Poster film Crows Zero 1

Sumber: Google.com diakses 20 Februari 2018 pukul 20.00

Takiya Genji (Shun Oguri) adalah siswa kelas tiga yang baru saja pindah ke Sekolah Khusus Pria Suzuran. Saat masuknya bertepatan dengan masa orientasi siswa kelas satu. Selama orientasi siswa baru, yakuza datang ke sekolah tersebut untuk melakukan pembalasan dendam pada siswa kelas tiga Tamao Serizawa (Takayuki Yamada) karena sudah menyerang beberapa anggota geng mereka. Para preman tersebut salah mengira Genji adalah target mereka dan

sebuah kericuhan pun terjadi di lapangan sekolah. Sementara itu, Serizawa sedang mengunjungi teman baiknya Tatsukawa Tokio (Kenta Kiritani) yang baru saja keluar dari rumah sakit. Pada saat kembali ke sekolah, Serizawa menyaksikan Genji yang mengalahkan yakuza terakhir.

Malam itu, Genji pergi ke sebuah klub malam yang ia sering kunjungi dan bertemu dengan penyanyi R&B Aizawa Ruka (Meisa Kuroki). Dia kemudian pergi untuk menemui ayahnya, seorang bos yakuza Takiya Hideo (Goro Kishitani) untuk mencanangkan ambisinya untuk menguasai Suzuran. Ayahnya juga dulu bermimpi untuk menguasai Suzuran tetapi gagal. Genji membuat Hideo berjanji untuk mengakuinya sebagai penerusnya jika dia berhasil. Keesokan harinya, Genji menantang Serizawa berkelahi, tetapi dihentikan oleh Tokio. Dia memberi tahu Genji bahwa jika dia benar-benar ingin membuat sebuah impresi dia harus mulai dengan mengalahkan Rindaman, seorang petarung legendaris di sekolah tersebut. Setelah Rindaman menolak tantangannya, Genji berjumpa dengan Ken Katagiri, salah satu yakuza yang mendatangi sekolah di hari sebelumnya. Dia menyerang Genji dengan tujuan membalas dendam karena membuat gengnya ditahan, tetapi ia dikalahkan dengan satu pukulan. Merendah, Ken pergi dengan Genji ke sebuah klub dimana mereka mendiskusikan rencana selanjutnya untuk menguasai Suzuran.

Besoknya, saat pertarungan dimulai, tampak geng Serizawa akan menang, tetapi setelah fraksi Bando tiba dan bergabung dengan GPS, keadaan berbalik. Pertarungan berlanjut sampai hanya Serizawa dan Genji yang masih berdiri. Sementara itu, Ken dibawa ke pelabuhan untuk dieksekusi karena membangkang perintah untuk membunuh Genji. Yazaki memberikan Ken pakaiannya sebagai hadiah perpisahan sebelum menembak punggungnya. Dia jatuh ke dalam air dan mulai tenggelam. Pertarungan Genji dan Serizawa berlangsung sampai malam dan walaupun terluka dan kelelahan, Genji pada akhirnya meraih kemenangan. Sambil mempertahankan kesadarannya, Serizawa menerima panggilan dari rumah sakit yang menginformasikan bahwa operasi Tokio berhasil. Kembali ke dermaga, Ken tiba-tiba pulih kembali dan berenang ke permukaan. Dia menyadari bahwa pakaian yang Yazaki berikan padanya antipeluru dan bahwa "eksekusi"-nya

adalah sebuah skema untuk membiarkannya meninggalkan organisasi tersebut dan menjalani hidup yang berbeda.

Beberapa hari kemudian, Genji menantang lagi Rindaman, penghambat terakhir untuk langkahnya memerintah Suzuran. Rindaman menunjukkan keyakinannya bahwa Suzuran tidak pernah bisa benar-benar dikuasai dan akan selalu ada orang lain yang tersisa untuk dilawan. Film ini berakhir dengan sebuah perkelahian antara Genji dan Rindaman dimulai. Pada film ini terdapat banyak adegan action yang bisa digunakan sebagai referensi teknik potongan gambar pada proses *editing*. Mulai dari cara mereka mengaitkan *shot* pada adegan perkelahian, kejar-kejaran, serta cara mereka menekankan adegan yang memunculkan rasa tegang pada penonton. Teknik *editing* yang akan memiliki kesamaan dengan Gatot Wesi adalah bagaimana mengolah adegan perkelahian dikaitkan dengan keseluruhan cerita, termasuk aspek kesinambungan antar *shot* dan *scene*. Sedangkan perbedaannya adalah dalam film ini tidak banyak menggunakan teknik *time expand* baik itu *expansion* atau *compression*. Pada adegan perkelahian film *Crows Zero 1* lebih menggunakan dimensi waktu sesungguhnya (*real time*), meskipun menggunakan banyak dekupase *shot*.

c. Film The Matrix (1999)



Gambar 1.3. Poster film The Matrix (Reloaded)

Sumber: Google.com diakses 20 Februari 2018 pukul 20.00

The Matrix disutradarai oleh Andy Wachowski dan Larry Wachowski dan dibintangi oleh Keanu Reeves. Cerita dimulai ketika Thomas Anderson yang di dunia *hacker* menamakan dirinya Neo, bertemu dengan Morpheus dan Trinity. Ini adalah awal dimana Neo berhasil keluar dari Matrix ke dunia nyata dan mengetahui bahwa kehidupan yang ia kenal sebelumnya sebenarnya adalah pemrograman yang ditanam di otaknya oleh para mesin-mesin jahat. Neo diramal oleh Oracle sebagai orang yang dipilih, dia tidak mengetahui kebenarannya seperti apa. Kemudian dia memutuskan untuk pergi ke Matrix untuk menemui Oracle, namun ternyata perjalanannya ini begitu berbahaya dan membuat dia bertemu dengan berbagai musuh dalam Matrix.

The Matrix sendiri adalah rangkaian film Trilogy hingga saat ini, pada film pertama ini dijelaskan apakah Neo adalah benar yang Terpilih atau bukan. Neo baru belajar menjadi manusia yang canggih dan mengendalikan pikirannya di dalam Matrix. Pada adegan Neo dan Trinity menembus markas besar sang Agen untuk menyelamatkan Morpheus, film ini memberikan sebuah keindahan efek yang mengagumkan. Efek ini populer dengan nama "*Bullet time*".

Film The Matrix menjadi referensi *Time Expand* pada film "Gatot Wesi", terutama pada adegan perkelahian. Berbagai macam efek partikel yang ada dalam sebuah adegan perkelahian akan nampak lebih berkesan ketika diolah dengan *Time expand* pada proses *editing*. Perbedaannya pada film "Gatot Wesi", tidak membuat *Slow Motion* 360 derajat layaknya The Matrix.





Screenshot 1.2. Dua adegan dimana *Time Expand* diterapkan pada film The Matrix

Sumber: Film The Matrix

d. Film Kungfu Hustle



Gambar 1.4 Poster Film Kungfu Hustle

Kung Fu Hustle adalah sebuah film komedi aksi kungfu Hong Kong-Tiongkok 2004 yang disutradarai, diproduksi dan ditulis oleh Stephen Chow, yang juga membintangi peran utama. Produser lainnya adalah Chui Po-chu dan Jeffrey Lau, dan permainan latarnya ditulis bersama dengan Huo Xin, Chan Man-keung, dan Tsang Kan-cheung. Yuen Wah, Yuen Qiu, Danny Chan Kwok-kwan, dan Bruce Leung Siu-lung membintangi peran utama. Film tersebut berjenis film

komedi yang dipadukan dengan film aksi dengan efek khusus yang sesuai dengan perkembangan teknologi animasi yang berkembang saat ini. Shanghai pada tahun 1930-an adalah alur dan latar dari cerita dalam film ini. Kung Fu Hustle mengisahkan tentang seorang pengangguran yang bernama Chow yang berniat untuk bergabung dengan Geng Kapak.

Kungfu Hustle bercerita tentang kekacauan yang melanda kota Shanghai. Banyak geng berkuasa dan salah satunya adalah geng Kapak merah yang sangat ditakuti, yang diketuai oleh Kakak Sum. Tanpa adanya penegak hukum, polisi pun takut pada geng, rakyat hanya bisa hidup damai di kampung orang miskin, contohnya adalah Rumah Susun Kandang Babi yang dihuni rakyat dari berbagai latar belakang, dimiliki seorang juragan yang bejat dan istrinya yang bersifat sok berkuasa. Satu hari, dua orang pembuat masalah, Xing dan Bone, datang ke rusun meniru anggota Geng kapak untuk 'memeras' orang - orang. Parahnya, mereka gagal, dan ulah Xing melempar kembang api malah mendatangkan Geng Kapak yang sebenarnya. Akibat ulah Xing dan Bone pemukiman babi pun diserbu oleh geng Kapak Merah. Akhirnya geng Kapak dikalahkan oleh tiga orang gila, yaitu Kuli si ahli jurus Tendangan 12 Penjuru, Si Penjahit, ahli jurus Tangan Besi, dan Tukang Mie si ahli jurus Tongkat Enam Penjuru.

Sing dan Bone ditangkap oleh Kakak Sum karena membuat masalah dan mempermalukan Geng kapak di mata umum. Mereka lolos dari kematian ketika Sing mengutili gemboknya dengan cepat ketika mereka digantung. Sing meminta Sum untuk menjadikannya dan Bone anggota geng kapak. Kagum dengan keahlian mengutil kunci Sing, Sum lalu mengatakan kalau Sing berhasil membunuh 1 orang, ia akan diangkat menjadi anggota geng kapak. Esoknya, mereka kembali ke Rusun Kandang Babi untuk membunuh si Ibu Juragan, tetapi gagal total karena suatu tindakan yang bodoh. Mereka berpecah dan lolos dari amarah si Ibu Juragan. Sing cedera parah dan bersembunyi di atas mimbar lampu lalu lintas, dimana cederanya terobati. Selama pemulihan, tanpa sadar Sing menonjoki sisi besi dari mimbarnya, meninggalkan bekas yang dalam untuk

tanggannya. Setelah pulih, Sing bertemu Bone kembali, tetapi tak bisa menjelaskan perasaan anehnya Sing.

Sing dan Bone meratapi kegagalannya di jalanan, dan Sing curhat soal masa kecilnya. Dia menghabiskan uang tabungannya yang sangat sedikit untuk membeli buku panduan jurus "Tapak Buddha" dari seorang pengemis dengan tujuan "menjaga kedamaian dunia". Ia berlatih secara otodidak, tetapi ketika ia harus membela seorang gadis bisu yang sedang dikerumuni oleh pengganggu yang berusaha mencuri lolipopnya, ia dikalahkan, bahkan dikencingi. Sing menyimpulkan kalau orang baik tak pernah menang, dan memutuskan untuk menjadi seorang kriminal. Setelah curhat, mereka mencuri es krim dari seorang pedagang jalanan, tertawa secara gila saat mereka kabur pakai trem.

Marah karena kekalahan geng kapaknya, Kakak Sum menyewa sepasang pemain kecapi, yang merupakan pembunuh profesional yang memakai kecapi yang ada sihirnya. Mereka menyerang rusun di malam hari ketika Coolie, Penjahit, dan Donat bersiap berangkat karena bertempur dengan geng kapak. Trio itu kewalahan dan menggerakkan hati Tuan dan Ibu Juragan, yang ternyata ahli kungfu dengan keahlian yang lebih tinggi: jurus Auman Singa. Meskipun geng kapak dan para pembunuh kabur, tetapi trio itu menderita cedera fatal: Coolie menjadi cacat, si Penjahit mati karena luka tusuk, dan Donat mati karena trauma. Tuan dan Ibu Juragan pun mengevakuasi apartemen untuk keamanan penghuninya. Tanpa kemajuan berarti, Sing menjambret si pedagang es krim, hanya untuk menyadari kalau si pedagang es krim itu adalah gadis bisu yang merupakan teman masa kecilnya. Si gadis bisu menawarkan permen yang dulu pernah ia coba berikan sebagai tanda terima kasih, tetapi Sing menolaknya, bahkan dilempar ke tembok dan kabur. Setelah dia dan Bone berpisah, Sing dijemput Geng kapak. Sum menyuruh Sing untuk pergi ke rumah sakit jiwa untuk membebaskan Beast, yang konon katanya adalah pembunuh top dunia. Sing membebaskan Beast dan membawanya ke kantor Sum. Si "pembunuh top dunia" membuat bingung orang-orang karena sikapnya yang sembarangan dan penampilannya yang acak-acakan - tetapi setelah Beast membuktikan dirinya

dengan menghentikan peluru yang ditembakkan ke arahnya, para gengster langsung menunduk hormat. Beast pergi dan menghadapi Bapak dan Ibu Juragan di rumah judi, yang menunggu untuk membunuh Sum dan orang-orangnya. Bapak dan Ibu Juragan berkelahi dengan Beast, sambil menghancurkan rumah judi, sampai mereka bertiga berhenti karena terkunci. Sing langsung masuk, dan dengan mengabaikan perintah Sum untuk membunuh Bapak dan Ibu Juragan, malah memukul Beast dengan kaki meja. Karena marah, Beast membebaskan diri dan meninju Sing. Sebelum bisa memberikan sebuah pukulan maut, Bapak dan Ibu Juragan mengambil tubuh Sing yang sedang tak sadarkan diri dan membawanya kabur. Sum dengan kesal menyalahkan Beast karena membiarkan Bapak dan Ibu Juragan serta Sing lolos, dan Beast malah membunuh Sum sebagai balasannya.

Di rumah susun Kandang Babi, Sing, saat sedang diperban dari kepala sampai kaki dan diobati dengan pengobatan Cina, mengalami metamorfosis. Ia pulih dengan cepat karena aliran chi-nya, dan potensi laten "ahli kung-fu" yang ia miliki, langsung terwujud karena telah mengalahkan Beast. Ia dengan mudah mengalahkan geng kapak sebelum menghadapi Beast. Sebuah perkelahian terjadi, dimana Beast menggunakan jurus kung fu katak untuk menerbangkan Sing. Lagi-lagi, karena jurusnya Beast, aliran chi Sing bertambah sehingga ia tambah kuat. Setelah ia kembali ke bumi, ia melakukan jurus Tapak Buddha yang membuat Beast kalah dan meninggalkan bekas telapak tangan yang besar di tanah. Setelah sebuah usaha yang sia-sia untuk mengalahkan Sing, Beast mengakui kalau Sing adalah petarung yang lebih baik. Beberapa lama kemudian, Sing dan Bone membuka toko permen. Saat tukang es krim yang bisu lewat, Sing keluar menemuinya, berubah menjadi anak kecil dan rujuk. Saat mereka kembali ke toko, seorang anak kecil yang berjalan keluar toko permen bertubrukan dengan seorang pengemis yang pernah menawarkan Sing buku tentang Tapak Buddha. Awalnya, si bocah berjalan begitu saja, tetapi si pengemis menawarkan dia beberapa buku bela diri yang lain. Si bocah menatapnya dengan rasa tertarik.

Film Kungfu Hustle banyak mengantung time expand pada adegan-adegan pekerlahiannya. Hal ini yang membuat Film Kungfu Hustle cocok untuk dijadikan sebagai tinjauan dalam penciptaan karya ini.

